

cróniquita

ESTA PROHIBIDA
LA VENTA DE ESTE
SUPLEMENTO EN
FORMA SEPARADA

crónica

atlántico

FORMOSA

el diario de todos

LA VOZ DEL CHACO

EL LIBERTADOR

PRIMERA

EDICION

el diario de Misiones



**¡NO
ROMPAN
MI BOSQUE!**

sumario

**Instrucciones
para jugar a la
rayuela**

3



4

**¡No me rompan
más el bosque!**

El circo

5



6

**Los animales
mandones**

Desarme nuclear

15



16

Computación

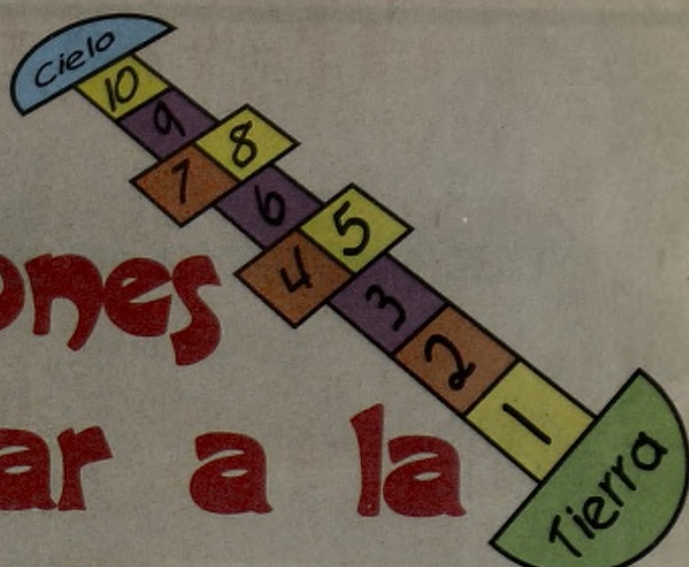
**¡Hacé un
periscopio!**

18



Además: La dieta de los conquistadores (24), Canciones de la ballena jorobada (31), Las células de tu cuerpo (34), Entretenimientos, Jugarretas, Colorlandia y el maravilloso "Correo de Croniquita y sus Amigos".

Instrucciones para jugar a la RAYUELA



Es un juego que existe desde hace miles de años, aunque nadie sabe quién lo inventó. Y si duró tanto es por varias razones: es gratis, puede haber muchos jugadores, obliga a hacer ejercicio y ¡es más divertido que ver Pokémon!

A continuación, las instrucciones:

Para jugar, hay que recorrer la rayuela saltando en un pie.

La rayuela se traza en el piso —con tiza— o en la tierra con un palito.

Los jugadores —dos o

más— necesitan un tejo o una piedra para arrojar.

En las casillas dobles se apoyan los dos pies al mismo tiempo.

El tejo se recoge siempre desde el cuadro siguiente al que cayó. Excepto cuando se arroja a Cielo, porque entonces se recupera desde el cuadro anterior.

1) Párense en **Tierra**. Tiren el tejo al **cuadro 1**. Salten en un pie desde **Tierra** al **cuadro 2**. Recorran la rayuela, casilla por casilla, hasta llegar al **Cielo**.

Allí pueden descansar antes de volver a **Tierra**.

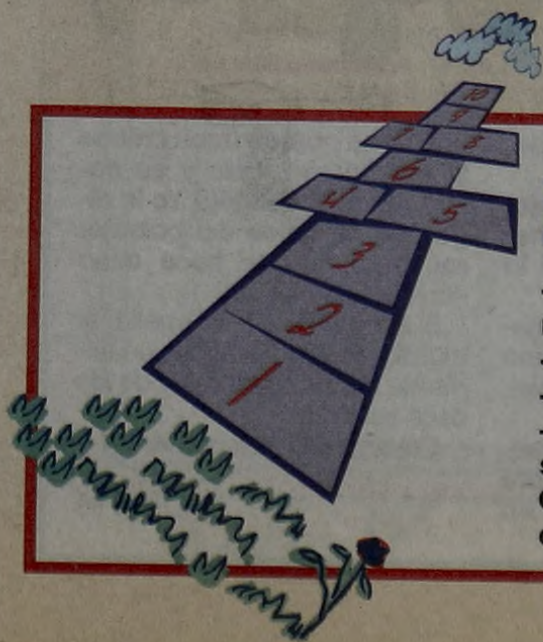
Para volver, recorran la rayuela de a un cuadro. Al llegar al **cuadro 1**, recojan el tejo sin tocar el suelo y salten a **Tierra**.

2) Desde **Tierra**, tiren el tejo al **cuadro 2** y repitan todo otra vez...

3) Después de haberlo arrojado a todas las casillas, se tira el tejo a **Cielo**.

Desde **Cielo**, se arroja directamente a **Tierra**. El que logra completar así el juego es el ganador.

M. M.



El jugador pierde un turno:

- si arroja el tejo afuera del cuadro o sobre la raya,
 - si pisa la raya,
 - si pisa el cuadro donde cayó el tejo,
 - si pierde el equilibrio al recoger el tejo y toca suelo (con el pie levantado o la mano libre).
- Cuando cumplió la prenda, el jugador continúa desde el punto en que interrumpió su juego.



¡No me rompan más el bosque!

Un oso yanqui llamado Jonathan se hizo famoso de la noche a la mañana por ser el primer oso piquetero de la historia animal. Jonathan vive junto con otros animales en los bosques de Maine, al norte de los Estados Unidos.

Su táctica no es cortar rutas, sino aferrarse a cada árbol que quieren cortar, impidiendo así la tarea de los taladores.

—Estamos hartos de que

arruinen todo el bosque —declaró Jonathan a la prensa.

—En este árbol, por ejemplo, hay un nido de abejas que hacen una miel riquísima. Si lo talan, ¿qué voy a comer?

En la zona donde vive Jonathan hace mucho frío, por eso los osos necesitan de la miel, que tiene muchas calorías.

—Si no me creen pregúntenle a mi abuelo Pancho. Ahora está durmiendo la siesta en

una rama porque unos chicos le convidaron torta y se comió hasta la bandeja. Yo le digo que se cuide del colesterol, pero no me hace caso —comentó Jonathan.

Su reclamo dio la vuelta al mundo y obtuvo el apoyo unánime de los osos polares y de los osos asiáticos.

Ojalá que los escuchen.

M. M.

EL CIRCO

Aunque ahora la gente prefiere ir a Disneylandia o a cualquier otro parque temático, el circo sigue teniendo una magia difícil de igualar.

¿Desde cuándo existen los circos? Los documentos más antiguos sobre circos datan de 3.500 años antes de Cristo: las pinturas sobre piedras de jinetes, malabaristas y acróbatas que hicieron los antiguos egipcios.

Podemos decir que ellos lo inventaron, aunque también era conocido por los chinos y los griegos. Más tarde, los romanos fueron los primeros en adiestrar animales feroces para exhibirlos en los circos de arena.

MASACRE EN EL COLISEO

Se sabe que los romanos eran bastante rudos. Les encantaba ver cómo se destripaban las fieras entre sí o ver luchar a un gladiador contra una tropa de leones hambrientos.

Cuando se inauguró el Coliseo Romano, el espectáculo de apertura duró 47 horas y 30 minutos



sin interrupción. Participaron 120.000 artistas y fueron sacrificados ¡20.000 animales!

En la actualidad es imposible imaginar un espectáculo de semejantes proporciones. Lo cierto es que con la caída del Imperio Romano y hasta la Edad Media los circos se apagaron. Sólo había saltimbanquis que actuaban en las plazas públicas y para los nobles.

Porque antiguamente los circos eran espectáculos para la aristocracia, y recién en el siglo XVIII comenzaron a popularizarse.

En 1768, un sargento de caballería inglés llamado **Haseley**, que se

dedicaba a adiestrar caballos, renunció a la milicia para crear el primer circo moderno, con exhibiciones de caballos y distintos acróbatas.

Más tarde se incorporaron los clowns o payasos, que tienen origen en la comedia de arte inglesa.

Durante los primeros 40 años del siglo XIX, casi todos los circos que recorrían Europa pertenecían a empresarios franceses, hasta que llegó el alemán **Renz**.

Durante su juventud había sido bailarín sobre un cable de alambre, hasta que en 1843 decidió abrir su propio circo, que llegó a ser uno de los más importantes del mundo.

Renz se hizo famoso por las pantomimas, los combates estilo romano y escenas de music hall. Murió en 1892, luego de innovar el circo.

Después se pusieron de moda los números exóticos, como el indio "Pluma Roja" con su soga mortal, la bandera humana o el hombre bala, que tantas infancias supieron deleitar.

M. M.



LOS ANIMALES MANDONES

Los animales poseen **jerarquías** para dominar el grupo al que pertenecen. Entre los **mamíferos** las manadas son conducidas por un jefe que domina, sea el macho que conduce a sus hembras, o la hembra que conduce a un grupo femenino.

Entre los **ciervos**, la pérdida de la cornamenta hace descender la jerarquía. Por otra parte, los **caballos** protagonizan numerosas batallas entre machos para la conquista y conservación de las hembras.

Sin embargo, entre los **monos**, la organización social es variable. Por ejemplo, los aulladores (**aluatta**) tienen grupos compuestos por tres machos, ocho hembras, tres jóvenes y cuatro impúberes.

En cambio, los **gatos** en semilibertad tienen una organización jerárquica muy curiosa, ya que el jefe no es el más grande, sino un individuo que come sin tener que inquietarse y que afirma





Logran dirigir a miembros de su especie con fuerza y ganando peleas



su autoridad sobre los recién llegados forzándolos a agacharse.

Cuando lo logra, los monta, sin que importe el sexo al cual pertenecen. Este gesto establece la sumisión del gato recién llegado al grupo.

Las jerarquías caracterizan a una sociedad evolucionada, donde las posiciones sociales son cada vez más estables y donde la supremacía continúa mientras el jefe no revele que está perdiendo fuerza.

Muchos sociólogos han comparado estas conductas animales con las conductas de los niños en las escuelas, donde existen líderes hasta que aparecen otros que los desplazan y ocupan el rol que demanda el grupo.

En todas estas especies, la hembra suele ganar jerarquía cuando es madre.

Lo curioso es que las **vacas** también pelean por ser líderes. Los campesinos cuentan que es común presenciar combates entre ellas para designar a la **reina de tropilla**.



CHARI CACHORRA

CHARI,

la que siempre traía la pelotita...

Alguien —vaya uno a saber qué desalmado— la dejó abandonada a los 4 meses junto al paredón lateral de una empresa, retirado de la línea municipal por estar destinado ese espacio al estacionamiento de vehículos, aunque generalmente no había ninguno porque el lugar era un tanto desolado; tal vez por ello lo eligió el “abandonador”.

No bien la vimos llevamos una gran caja de cartón con la que le improvisamos una cucha a la que cubrimos de nylon, y un viejo pullover sirvió de alfombra para separarla algo más del frío cemento sobre el que se apoyaba el cartón de uno de los lados de la caja-cucha.

Le llevábamos alimento dos veces por día y le renovábamos el agua. ¿Cuántos días? Muy pocos, cuando nos alejábamos de ella nos seguía con la mirada, como si se preguntara si ése sería definitivamente su destino; como nos lo pre-

guntamos nosotros.

Durante muchos años habíamos adoptado perros de la calle; el último había muerto varios meses antes, a los 17 años. Fueron muchos años de sacrificar vacaciones, algo que no entenderían los que para veranear sin problemas, antes abandonan a su perro en una calle alejada de su vivienda, o si adoptan uno en el lugar donde pasan sus vacaciones, lo abandonan en la ruta a su regreso.

Nuestra resolución tendría que ser una resolución responsable; y Chari —como la bautizamos— ingresó a nuestra casa el 23 de setiembre de 1989, mientras nosotros decíamos adiós una vez más a nuestras vacaciones anuales.

Le divertía jugar con un envase de plástico descartable que hacía rodar o revoleaba por el aire. Su habilidad para atraparlo antes de que tocara el suelo cuando se lo arrojábamos, nos decidió a comprarle una pelotita de goma; esta

compra se repetía periódicamente, cada vez que la pelotita, de tan mordisqueada, cesaba de saltar. Claro que ella prefería que se la tiráramos nosotros, trayéndola raudamente cada vez que nos veía aparecer por la puerta que daba al patio donde estaba instalada su cucha; lo cierto es que atajaba la pelotita con su boca cualquiera fuera el ángulo del que la dirigiéramos.

Como nos ocurriera en épocas anteriores, tras adoptarla a ella, distintas circunstancias nos forzaron a repetir la experiencia con otras perras abandonadas.

Chari fue, en tales circunstancias, la "Cenicienta" que iba cediendo privilegios, incluida su primitiva y confortable cucha que, según su ubicación posible en la casa, fueron heredando sucesivas perras.

Por tener caracteres más compatibles —no por el temperamento de Chari, que jamás buscó pelea, sino por el de las que vinieron después— a ella le tocó compartir finalmente un sector de la casa junto a Colita, a la que el diminutivo le cupo más por la estatura que por el tamaño.

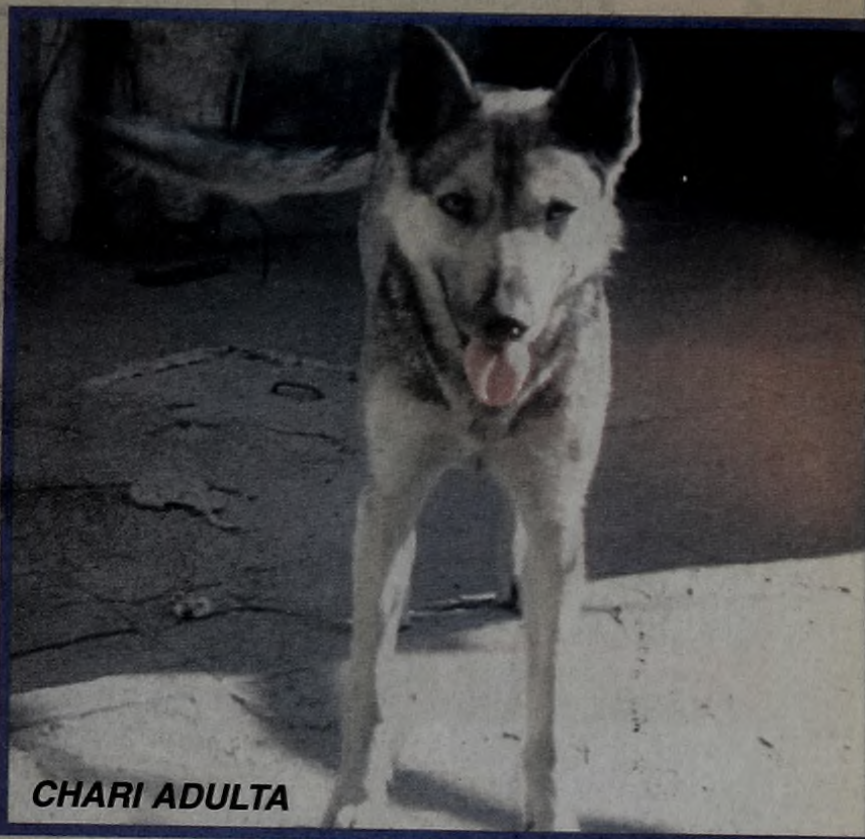
Colita traía más resabios de su estadía en la calle; fue encontrada rascándose junto a un semáforo cuando tenía unos cuantos meses más que Chari al ser adoptada, y fue más asidua concurrente a las veterinarias por distintas causas. La última, por una inevitable intervención quirúrgica.

Chari durmió tres noches sin su compañía mientras Colita se reponía de las secuelas de la operación. ¿O no durmió? Porque la enfermedad de su compañera pareció haberle quitado el apetito. Un día, dos, hasta que nuestra preocupación nos llevó a hacerle modificaciones a su menú, que tampoco dieron resultado.

La inyección que según el veterinario le estimularía el apetito, tampoco resultó y no nos quedó más remedio que suministrarle el alimento licuado. A pesar de todo, aún conservaba los reflejos al ver rebotar la pelotita, que como prueba suprema para conocer la gravedad de su estado, hacíamos saltar frente a ella. Claro que sólo la seguía con la mirada.

La visita del veterinario nos volvió a la realidad. Una realidad en la que se nos mezclaban confusamente las palabras "hipotermia", "uremia", "una semana de vida como máximo"...

El 13 de agosto último los ojos de Chari se cerraron definitivamente en una calefaccionada habitación, junto a nosotros,



CHARI ADULTA

donde pasara privilegiadamente sus últimos momentos, dejando atrás su lugar de "Cenicienta".

Una pelotita, la última que sostuvo su boca, también sabe ahora qué es el abandono, y sueña en su redondez inanimada, con un rebote que la haga llegar hasta el Cielo, donde a lo mejor Chari puede volver a atajarla con su boca...

Oscar Vázquez Lucio (Siulnas)



CHARI CON LA PELOTITA

Fechas de la Semana



General José Valentín de Olavarría.

23 de octubre, 1845. Fallece el general Olavarría. Guerrero de la Independencia, el general José Valentín de Olavarría actuó junto a San Martín en las campañas de Chile y Perú, distinguiéndose en Chacabuco, Ayacucho y Maipú. Más tarde se sumó a los unitarios y formó en las filas de Juan Galo de Lavalle. Había nacido el 13 de febrero de 1801.

23 de octubre, 1848. Deja de existir Juan Bautista Azopardo. Falleció en Buenos Aires el glorioso marino Juan Bautista Azopardo. Se distinguió durante las invasiones inglesas y a su mando estuvo nuestra primera escuadrilla naval, formada en 1811. Participó, asimismo, en la campaña contra el Brasil. Había nacido en la isla de Malta, en 1772.



Carlos María de Alvear.

24 de octubre, 1842. Fallece O'Higgins. Dejó de existir en Lima, capital del Perú, el libertador de Chile Bernardo O'Higgins (pronúnciese O'Jiguins). Derrotado en Rancagua, se unió a las fuerzas de San Martín y junto a él libró la batalla de Maipú. Independizó a su patria y la gobernó entre 1817 y 1823. Había nacido en Chillán, el 20 de agosto de 1778.

25 de octubre, 1789. Nace Carlos María de Alvear. Nació en Misiones el general Alvear. Presidió la Asamblea General Constituyente (1813), obligó a los realistas a capitular en Montevideo (1814), fue Director Supremo (1815), derrotó a los brasileños en Ituzaingó (1827). Falleció en Nueva York, Estados Unidos, el 2 de noviembre de 1853.

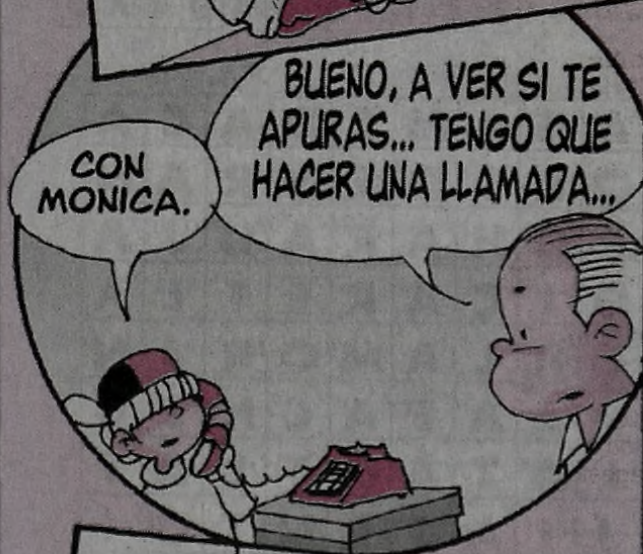


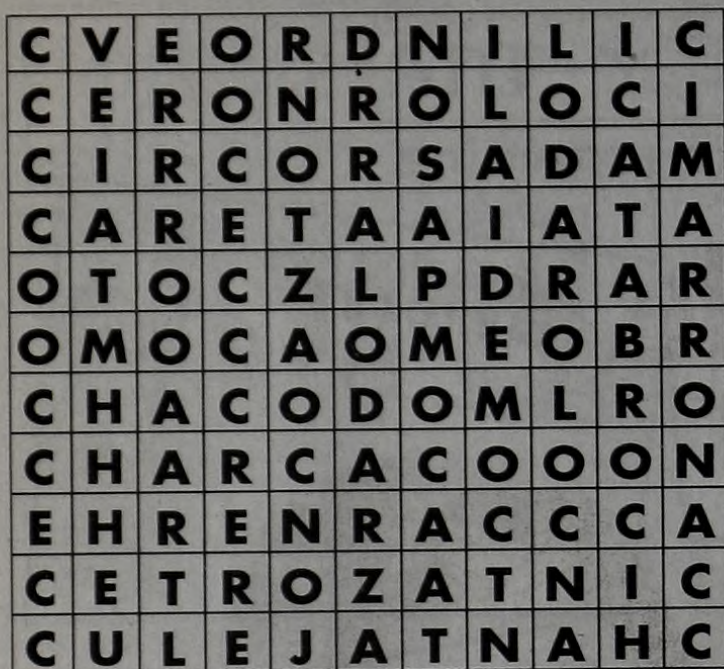
Bernardo O'Higgins, libertador de Chile.

25 de octubre, 1937. Deja de existir Alfonsina Storni. Se quitó la vida en Mar del Plata la poetisa Alfonsina Storni. Es autora de libros de poemas como "Mascarilla y trébol", "La inquietud del rosal", "El dulce daño", "Ocre". Entre sus obras teatrales figuran "El amo del mundo" y "Blanco, negro y blanco". Aunque radicada aquí, nació en Suiza, en 1892.

29 de octubre, 1820. Combate de Cangallo. El entonces sargento mayor Juan Galo de Lavalle, al frente de un escuadrón de Granaderos a Caballo, consiguió llevar a cabo un brillante hecho de armas en la pampa de Cangallo, situada en el actual departamento de Ayacucho, Perú. Con ese combate, nuestros patriotas lograron cortar la retirada realista.

TATO Y TITA





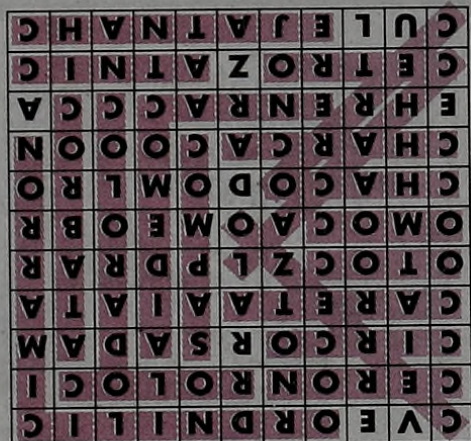
- | | | |
|------------|-------------|------------|
| 1-Cerezo | 8-Cimarrón | 15-Color |
| 2-Cerón | 9-Circo | 16-Como |
| 3-Cerro | 10-Careta | 17-Compás |
| 4-Chacal | 11-Cinta | 18-Coto |
| 5-Chantaje | 12-Chaco | 19-Carne |
| 6-Charca | 13-Corbata | 20-Cetro |
| 7-Cilindro | 14-Colorado | 21-Comedia |

CUEVAS

de letras

En el siguiente diagrama podrás encontrar 21 palabras que empiezan con "C". La disposición de éstas puede ser horizontal (de izquierda a derecha o al revés), vertical (de arriba abajo o viceversa) o diagonal. Con las letras que sobran podrás formar los nombres de dos colores.

Los colores son: verde, azul.
SOLUCION:

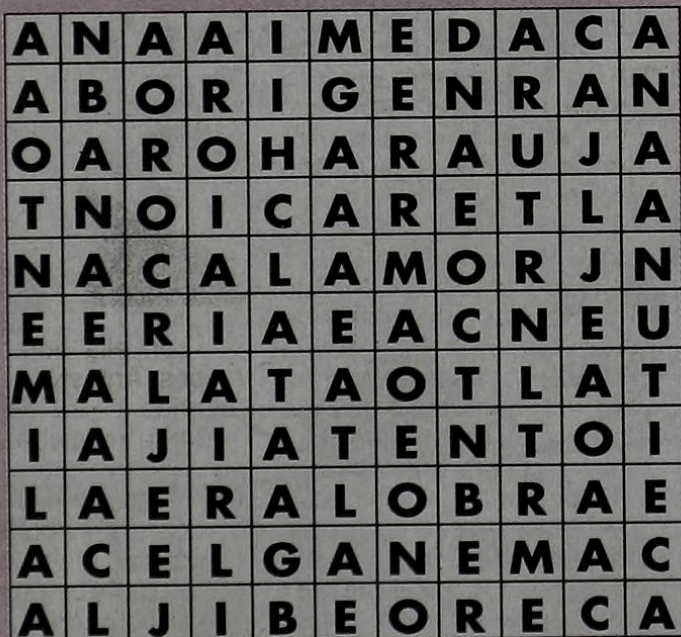
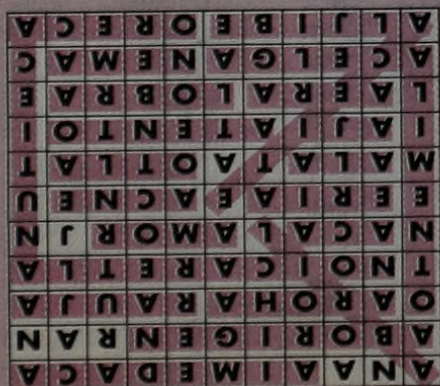


CUEVAS

de letras

En el siguiente diagrama podrás encontrar 23 palabras que empiezan con "A". La disposición de éstas puede ser horizontal (de izquierda a derecha, o viceversa), vertical (de arriba abajo, o al revés) o diagonal. Con las letras que sobran podrás formar el nombre de un color.

El color es naranja.
SOLUCION:



- | | | |
|--------------|------------|-----------|
| 1-Abril | 9-Alimento | 17-Ala |
| 2-Aborigen | 10-Aljibe | 18-Ají |
| 3-Academia | 11-Ahora | 19-Area |
| 4-Aceite | 12-Ajuar | 20-Alto |
| 5-Acelga | 13-Amor | 21-Atento |
| 6-Aceituna | 14-Arbol | 22-Acá |
| 7-Acero | 15-Aire | 23-Amén |
| 8-Alteración | 16-Acné | |

Historia argentina

La hija de Belgrano

La dura existencia de **Manuel Belgrano**—aquel abogado que, por amor a la Patria, no dudó en empuñar la espada—tuvo algunos escasos momentos de dulzura. Fueron los que compartió con su amada **María de los Dolores Helguero**, una bella tucumana nacida en 1798, de ojos negros que resaltaban al contraste de su rubia cabellera.

Se habían conocido en un baile realizado en San Miguel de Tucumán para festejar el triunfo de setiembre de 1812, e iniciaron su romance en otro baile tucumano, en celebración de la Independencia, el 10 de julio de 1816. Del amor entre el prócer y la tucumana nació una hija: **Mónica Manuela del Corazón de Jesús Belgrano**.

La información sobre su hija la proporciona el propio Belgrano en un documento firmado el 22 de enero de 1820. En él puede leerse: "La cuadra de terreno contenida en la donación que me hizo la muy ilustre Municipalidad y consta en los documentos que anteceden, con todo lo en ella edificado por mí, pertenece por derecho de heredad a mi hija Mónica Manuela del Corazón de Jesús, nacida el 4 de mayo de 1819 y bautizada el 7, siendo sus padrinos Manuela y Celestino Liendo".

Belgrano debió abandonar Tucumán antes del nacimiento de su hija, a la que conoció recién en noviembre de 1819, para permane-



cer con ella durante pocos meses. Antes de su muerte, ocurrida el 20 de junio de 1820, le revelaba a su amigo Manuel Antonio Castro: "Pienso en la mujer que supo quererme con tanto valor y olvido de sí misma; pienso en la niña que nunca podrá llamarme padre".

No pudo saber el creador de la bandera que Mónica sería criada por su hermana **Juana Belgrano** a partir de 1825; que recibirá una esmerada educación que incluiría el aprendizaje de francés e inglés, y que se casaría con Manuel Vega en

1853. Con él tendría tres hijos, Gregoria Flora del Corazón de Jesús, Manuel Félix y Carlos Miguel Vega Belgrano, éste conocido por su actividad periodística.

Mónica Belgrano falleció a las 7 y media de la mañana del 5 de febrero de 1866, luego de haber estado postrada durante más de un año. Había vivido sólo 46, es decir, cuatro menos que su padre cuando lo sorprendió la muerte. Como él, fue inteligente, buena y generosa.

Roberto Selles

①

Los colores son: violeta y azul.

NOI:2070S

1-Cabargar	8-Captar	15-Celar
2-Cachar	9-Consultar	16-Calar
3-Cambiar	10-Contar	17-Cazar
4-Cascar	11-Coser	18-Cebar
5-Causar	12-Costar	19-Cargosear
6-Cincelar	13-Chascar	20-Ciar
7-Callar	14-Cabrear	

C	O	N	T	A	R	A	S	U	A	C
I	A	R	A	E	S	O	G	R	A	C
N	R	C	O	N	S	U	L	T	A	R
C	A	C	H	A	S	C	A	R	V	R
E	T	A	C	A	B	R	E	A	R	A
L	S	Z	I	O	R	A	L	E	C	G
A	O	A	C	A	L	A	R	L	E	L
R	C	R	C	A	P	T	A	R	B	A
C	O	S	E	R	E	T	A	A	B	A
C	A	L	A	R	Z	U	L	R	A	A
C	I	A	R	R	A	I	B	M	A	C

②

Los colores son: violeta, celeste y naranja.

SOLUTION:

B	V	I	R	A	J	A	R	A	B	O
B	A	J	A	R	R	I	U	B	A	L
B	A	B	O	S	E	A	R	A	I	R
E	T	B	E	C	A	R	A	T	L	A
C	B	O	G	A	R	E	L	I	A	E
B	U	S	C	A	R	E	S	R	R	U
T	E	N	A	R	A	D	R	O	B	Q
B	I	S	A	R	R	A	T	O	B	N
R	A	S	N	R	A	E	C	U	B	A
B	E	N	D	E	C	I	R	J	A	L
B	O	J	A	R	R	A	H	C	I	B

- | | | |
|-------------|-------------|----------|
| 1-Babear | 8-Babosear | 15-Becar |
| 2-Besar | 9-Buscar | 16-Batir |
| 3-Blanquear | 10-Bordar | 17-Bojar |
| 4-Bailar | 11-Buir | 18-Bisar |
| 5-Bichar | 12-Botar | 19-Bogar |
| 6-Barajar | 13-Bucear | |
| 7-Bajar | 14-Bendecir | |



Cuarta semana de octubre

Semana del Desarme Nuclear



Cuando, en setiembre de 1996, los presidentes de Francia, Estados Unidos, Gran Bretaña, Rusia y China firmaron un tratado para prohibir todos los ensayos atómicos, el mundo suspiró aliviado.

Las principales potencias se comprometían a iniciar un proceso de desarme nuclear, que daba el ejemplo a los 44 países que poseen este armamento.

Claro que este tratado histórico debía ser aprobado en los congresos de cada país para que se convirtiera en ley.

Pero en octubre de 1999, los senadores estadounidenses se negaron a aprobar este tratado internacional, a pesar de que el 80 por ciento del pueblo norteamericano lo apoyaba.

Esto significa que el tratado ya no tiene validez, porque si el país más poderoso no lo obedece, menos lo van a hacer los paí-

ses menos armados.

El planeta sigue estando en peligro porque los poderosos quieren ser todavía más poderosos. ¿Hasta dónde quieren llegar? Esa es la pregunta del millón.

Y hablando de millones, veamos qué se podría hacer con el dinero que se gasta en armamentos:

—Con lo que cuesta un avión caza se pueden construir 9 escuelas.

—Con lo que cuesta un tanque de guerra, 36 viviendas.

—Con un bombardero, 16 hospitales.

—Con un portaaviones, ¡90.000 viviendas!

—Con un submarino Trident, un curso completo de computación para ¡16 millones de alumnos!

Para quedarse pensando, ¿no?

M. M.

Hombres transportando misiles en Colorado, Estados Unidos.

Juegos que entretienen y enseñan

A la colección de juegos de acción, aventuras o deportes, es conveniente agregarle de vez en cuando alguno que nos deje algo más que el simple entretenimiento. Aquí van algunos que no son "educativos", pero que nos dan la posibilidad de acceder a algún nuevo conocimiento.

CYBERPALABRAS — Es el clásico crucigrama o palabras cruzadas, que agudiza o desarrolla el ingenio, la inteligencia y la velocidad mental, permitiéndonos conocer palabras para enriquecer nuestro vocabulario. En este caso el juego tiene una formidable base de datos con más de diez mil palabras y definiciones para combinar como se nos dé la gana en tableros de hasta 13 x 13 cua-



draditos. A las definiciones de horizontales y verticales, se agregan las soluciones que los impacientes o despistados pueden consultar cuando lo deseen.

LA VUELTA AL MUNDO EN 80... — Utiliza como base el conocido libro de Julio Verne y permite liberar al viajero que to-

dos llevamos adentro. Podemos jugar partiendo de la base del globo terráqueo dividido por continentes: debemos elegir uno para comenzar, conduciendo un auto que nos lleva a conocer países y pueblos, compitiendo en un original rally, donde para avanzar debemos contestar preguntas de todo tipo, complementado por



videos que ilustran las preguntas. Es no solamente recorrer la actualidad de esas tierras, sino también su historia. Realmente interesante a la par que divertido.

THE SIMS – Seguramente alguna vez jugaste alguna de las versiones de SimCity, los simuladores que permiten cons-

truir y controlar el crecimiento y evolución de ciudades. En este caso, el señor Will Wright, que es el creador de estas maravillas, nos transporta a la posibilidad de poblar esas ciudades y crear nuestros propios personajes y controlar sus vidas. En realidad los personajes ya están creados, pero lo que tenemos que hacer con

ellos es darles una personalidad y un estilo de vida, asumiendo las consecuencias de lo que hagamos. Si en los primeros juegos de esta serie podía un incendio o una tormenta destruir nuestras casas, ahora el estilo de vida que les demos a sus habitantes los hará ricos o pobres, felices o infelices, alegres o tristes, ya que si los hacemos millonarios, puede que no les dejemos tiempo para divertirse. Una vez que definimos su personalidad, seguirán avanzando en ese sentido y puede llegar a ser muy difícil reencauzarlos para cambiar algo de sus vidas que nos pueda parecer importante, porque podrían hasta convertirse en ladrones o criminales. Difícil, pero muy interesante.

Jorge M. Iglesias

El arte de los esquimales



Implementos usados por los esquimales para cazar.

Para los esquimales del Mar de Bering, las cosas no sólo deben servir para un fin concreto, también deben ser diseñadas para agradar el alma de los hombres y de los animales.

Si no me creen miren esos arpones. El más grande se usa para cazar elefantes marinos, y los más chicos están diseñados para los lobos marinos.

Pero, según los esquimales, estos bichos no se pueden quejar, porque los cazan con arpones muy bonitos.

Es que estos hombres de las nieves creen que el alma de un animal disfruta cuando la cazan con un arpón lindo. Es más, una vez cazado el animal, su alma se encarna en otro que está por nacer, y no



Bellísimos arpones usados para cazar lobos y elefantes marinos.

puede hacerlo con malos recuerdos.

Los instrumentos de caza también incluyen una red y una bolsa para guar-

dar el pescado, hecha de pasto trenzado. El palo de madera para cazar lobos marinos tiene la forma de la cabeza de uno de estos animales.

Los guantes pertenecen a una dama, por eso están bordados con motivos delicados.

Otro cazador de lobos guarda su cuchillo en una curiosa caja con la forma de un lobo bebé que nada sobre la espalda de su mamá. Así, el cuchillo se acostumbra a estar dentro de un lobo, y el lobo se resigna mejor a tener adentro un cuchillo. Ingenioso, ¿no?

Fíjense también en el hermoso bol de madera. La cuchara está pintada con bestias mitológicas esquimales. ¡Así da gusto comer!

M. M.



Cuchillo de madera con su estuche en forma de lobos marinos.

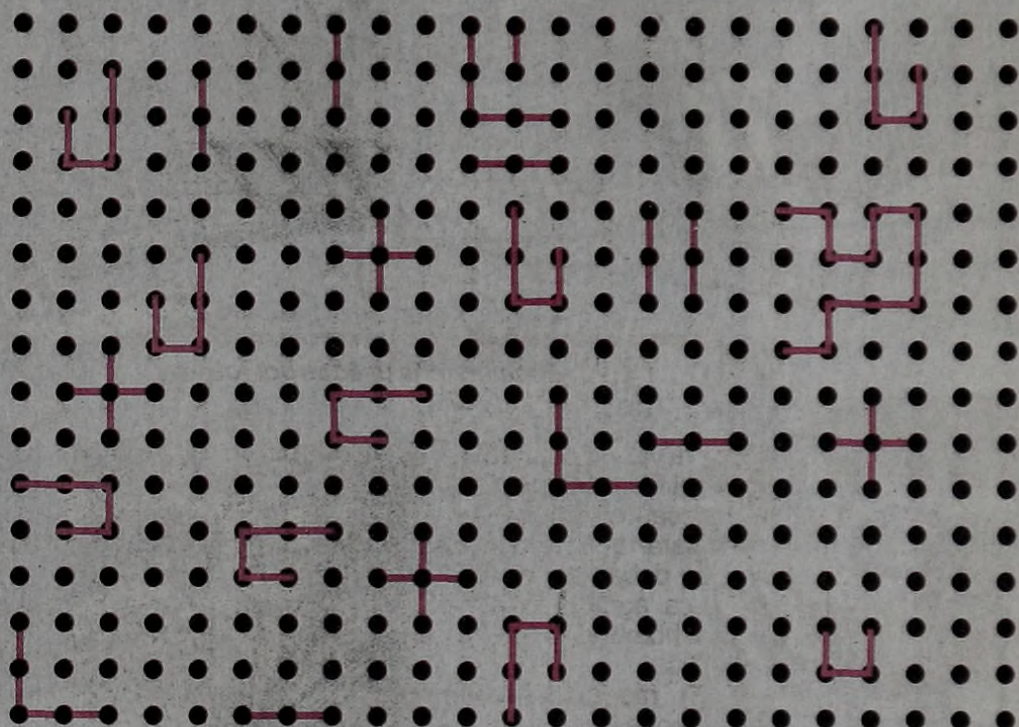


Bol de madera pintado.

ENTRETENIMIENTOS

Jugando con amigos

Cada jugador hará una rayita por turno para cerrar la cantidad que más pueda de cuadraditos, a los que les pondrá su inicial para luego no confundirlos. ¿Con quién compartirás este juego?



Aquí están cinco de mis parientes felinos, ¿podés ubicarlos?



S	O	N	G	A	A	E
E	C	Q	S	B	R	A
R	E	E	A	G	E	V
I	L	D	I	A	T	S
Y	O	T	A	G	N	C
A	T	J	A	N	A	F
P	E	T	I	G	P	I
O	A	L	E	O	N	D
J	I	N	S	A	U	X
U	L	C	E	P	S	A

SOLUCION EN PAGINA 35

LAUCHITA



BLANCANIEVES
A Blancanieves se le ha perdido un enanito y debe seguir el caminito para encontrarlo. ¿Se lo marcás vos con tu lápiz...?



HERRAMIENTAS

Tomá tus lápices de colores y pintá las herramientas que encuentres en el dibujito. Sólo las herramientas, ¿eh?



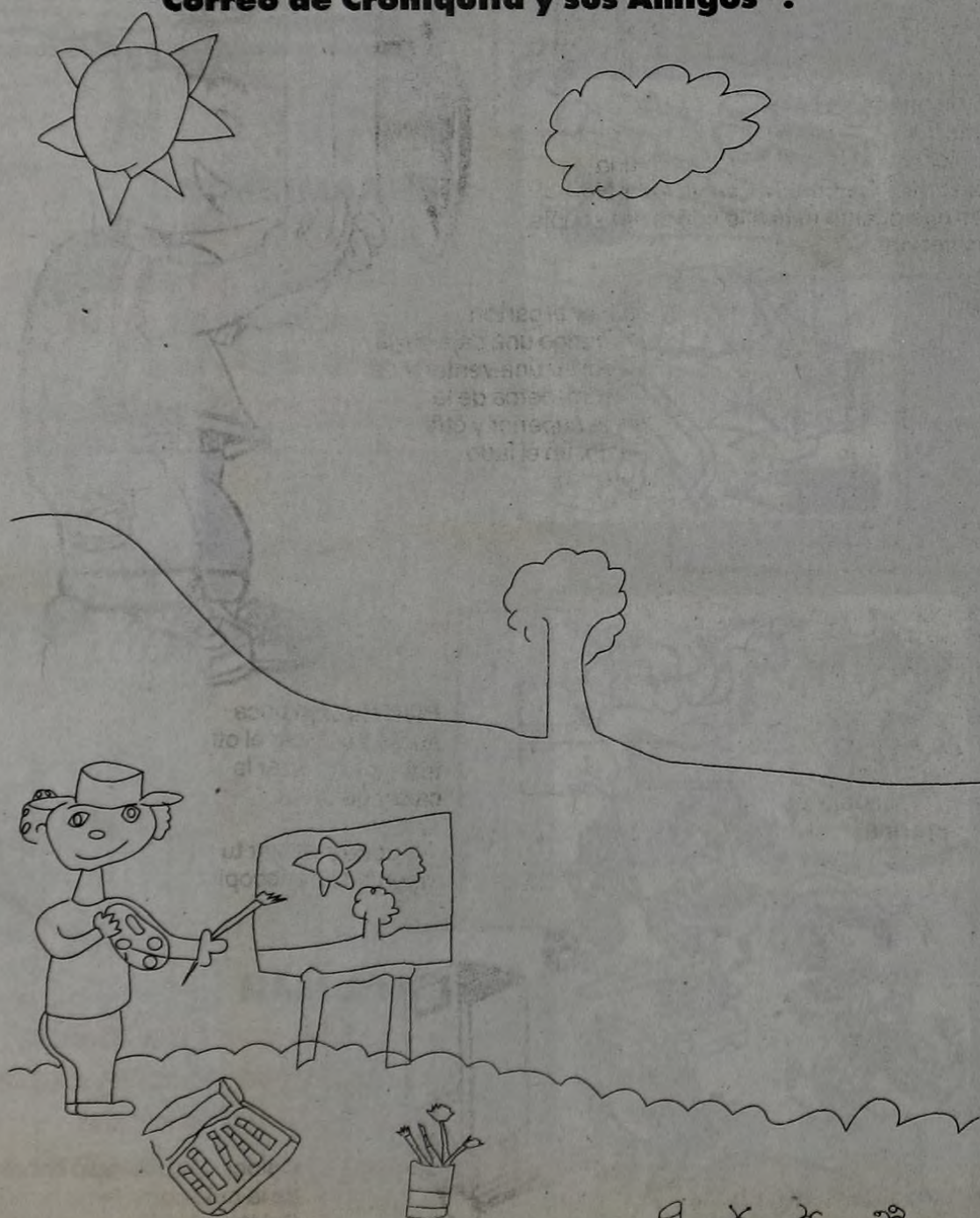
EN EL MAR

Decinos cuál de estos personajes no corresponde al mar. Si mirás con atención, lo descubrirás muy fácilmente.

Colorlandia

LAS TRES HORMIGUITAS

Tienen ganas de pintar y quieren que Gorrita les preste colores y pinceles. Si querés pintá la lámina y escribí un cuento con estos personajes para después enviarlo al "Correo de Croniquita y sus Amigos".



Fernando Gustavo Juárez

Hacé un periscopio!

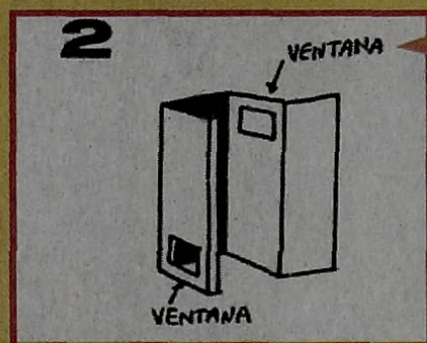
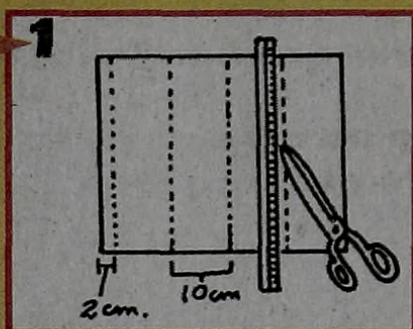
¿Querés fabricar un periscopio?

¿Sabías que puede ayudarte a espiar sin ser visto? Si te interesa construirlo tenés que reunir varios elementos y poner mucha atención para hacerlo. ¿Listo?

Materiales

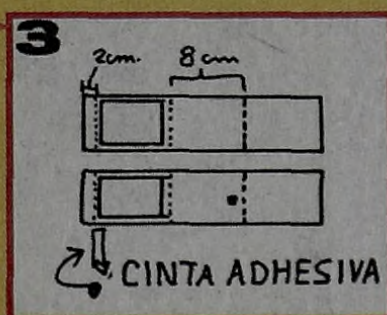
- 1) 2 espejos chicos de 8 x 6 cm.
- 2) Regla
- 3) Tijera
- 4) Cinta adhesiva
- 5) Un pliego de cartón
- 6) Dos tiras de cartón de 32 cm de largo por 8 cm de ancho.

El alto de la caja queda a tu gusto. Luego marcá cuatro columnas de 10 cm de ancho. Usá la regla y la tijera para marcar los dobleces. No te olvides de dejar una columna de 2 centímetros en un lado. No olvides que cuanto más alto sea el periscopio más te servirá.

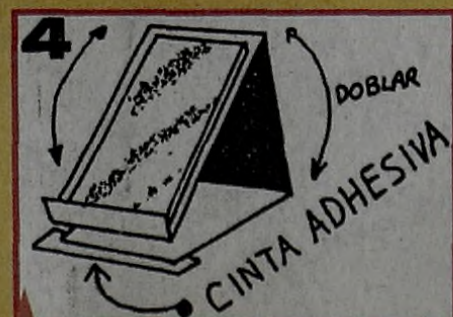
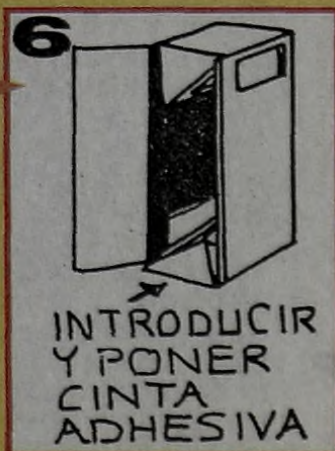


Doblar el cartón formando una caja larga. Recortar una ventana de 5x5 cm, cerca de la parte superior y otra abajo, en el lado opuesto.

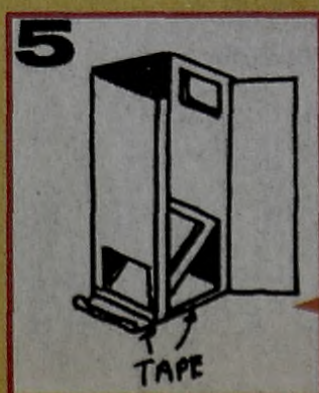
Marcar tres columnas de 8 centímetros de ancho y una de 2 cm sobre las 2 tiras de cartón. Pegar con la cinta adhesiva un espejo sobre cada una.



Poner la caja boca abajo y colocar el otro triángulo. Cerrar la caja y pegar la solapa. ¡Ya podés utilizar tu magnífico periscopio!



Doblar las dos tiras dejando los espejos por la parte de afuera y adherir con cinta.



Colocar un triángulo sobre el fondo de la caja como en el dibujo. Sujetar el triángulo a la caja usando la cinta adhesiva.

La dieta de los

Comían frutas deliciosas, pero también hormigas

Los conquistadores, empujados por el hambre, llegaron a ingerir vegetales cuyo aspecto les parecía simpático, pero que luego les producían terribles dolores estomacales. Por esta razón decidieron observar qué frutos comían los aborígenes para no sufrir enfermedades.

Al iniciarse la conquista, el hambre acosó a los españoles en muchas oportunidades, y como no se atrevían a salir de las fortalezas por temor a ser alcanzados por las flechas envenenadas que les disparaban los aborígenes comenzaron a devorar las raíces de ciertas plantas, que les provocaban fiebres y vómitos y en muchos casos la muerte.

Algunos soldados preferían hervir las frutas y verduras en sus cascotes, que también les servía para recoger el agua de la lluvia.

Cuando comenzaron a explorar el sur de los Estados Unidos, los españoles acostumbraban comer alimentos muy raros. Los nativos les enseñaron a comer paja reducida a polvo y cocinada con grasa de ciervo y riquísimas raíces acuáticas.

En esa región los conquistadores recolectaban ciruelas y palmitos. Sin embargo, extrañaban la sal.

Cuando les faltaba comida trataban de capturar lombrices blancas y luego las lavaban para devorarlas.

También comenzaron a capturar cangrejos, pero más de un conquistador perdió un dedo tratando de agarrar a estos bichos marinos.

Otro de los alimentos que probaron fueron la iguana y los perros que acompañaban a los nativos.

Los españoles que derrotaron a los incas acostumbraban cazar llamas para arrancarles los sesos y comerlos asados.

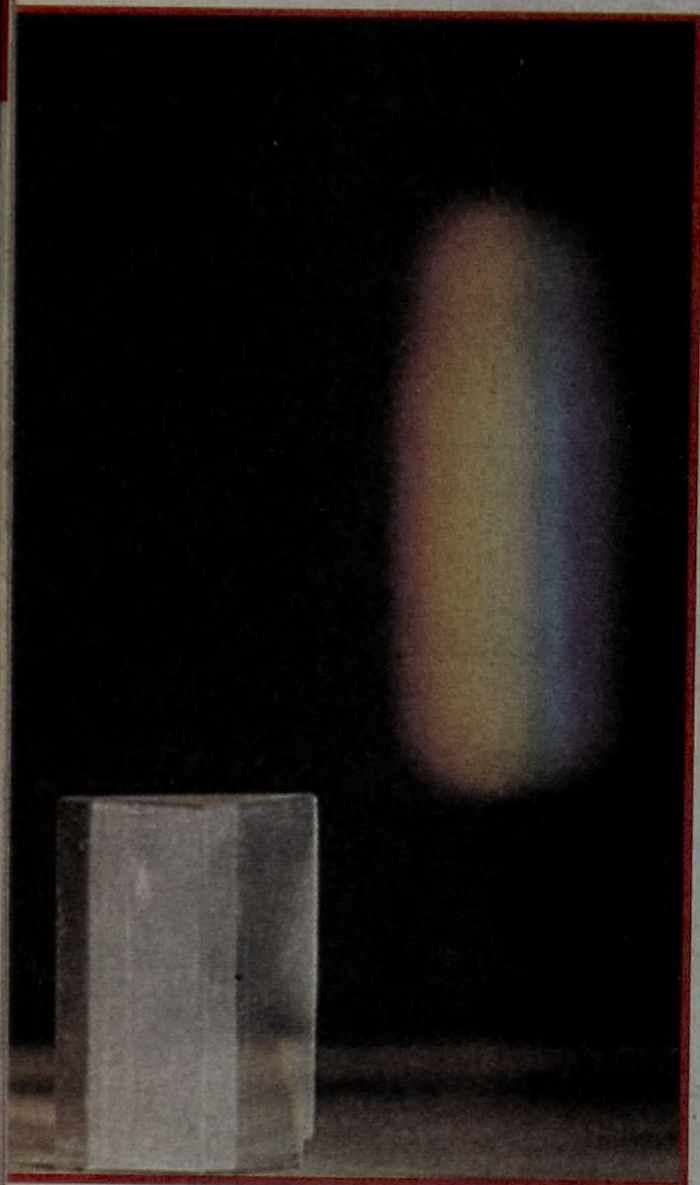
Sin embargo, no debemos olvidar que los conquistadores también se devoraron entre ellos cuando el hambre los acosaba, por lo que fueron calificados como "antropófagos".



conquistadores

y a sus camaradas cuando los acosaba el hambre





EL PRISMA

El prisma, además de ser un cuerpo geométrico, es una barra de vidrio con las caras planas. Un buen prisma no debe tener burbujas de aire ni ondulaciones. Cuando un haz luminoso pasa a través del prisma, la luz se descompone en haces de distintos colores.

Esos colores son los mismos que aparecen en el arcoíris: rojo, amarillo, verde, azul y violeta.

A decir verdad, el arcoíris se produce porque las gotas de agua que hay en el aire actúan como prismas.

Una gota de agua puede transformar la luz del Sol en diferentes haces coloridos, exactamente igual que un prisma.

¿Para qué sirve el estetoscopio?

Este aparato permite a los médicos escuchar los latidos del corazón y de varios órganos con los dos oídos.

El estetoscopio posee dos aparatos que permiten al cardiólogo captar dos tipos de sonidos.

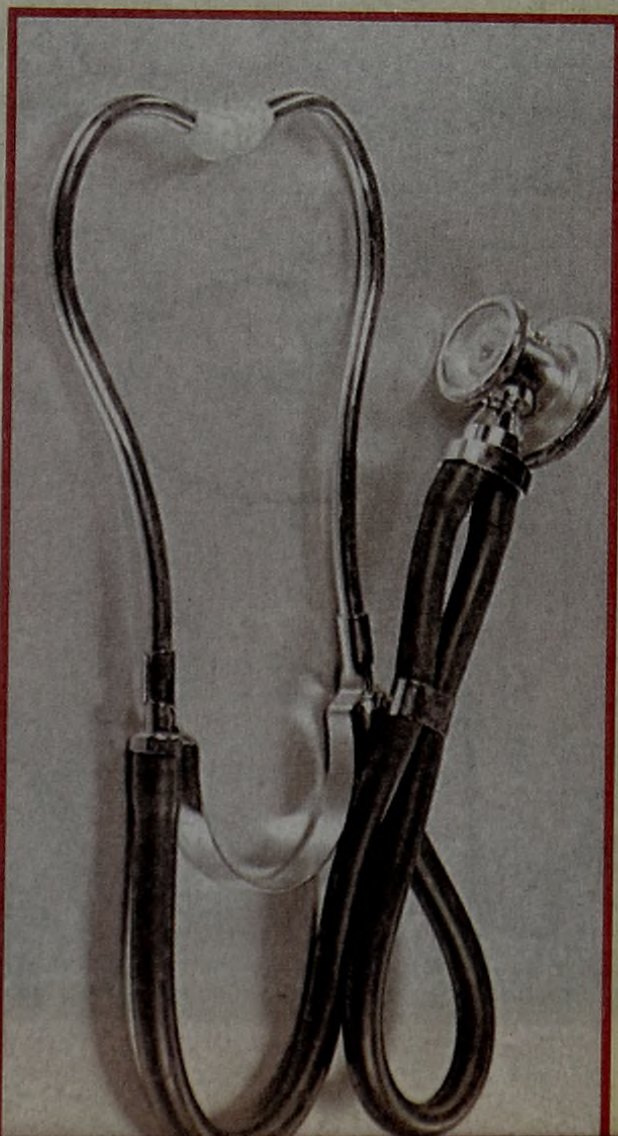
El disco pequeño permite escuchar sonidos de tonos bajos y el grande permite captar los altos.

Los ruiditos del corazón viajan a través de los tubos de goma hasta los oídos del médico.

El estetoscopio también es utilizado para auscultar los pulmones, los intestinos, las arterias y venas.

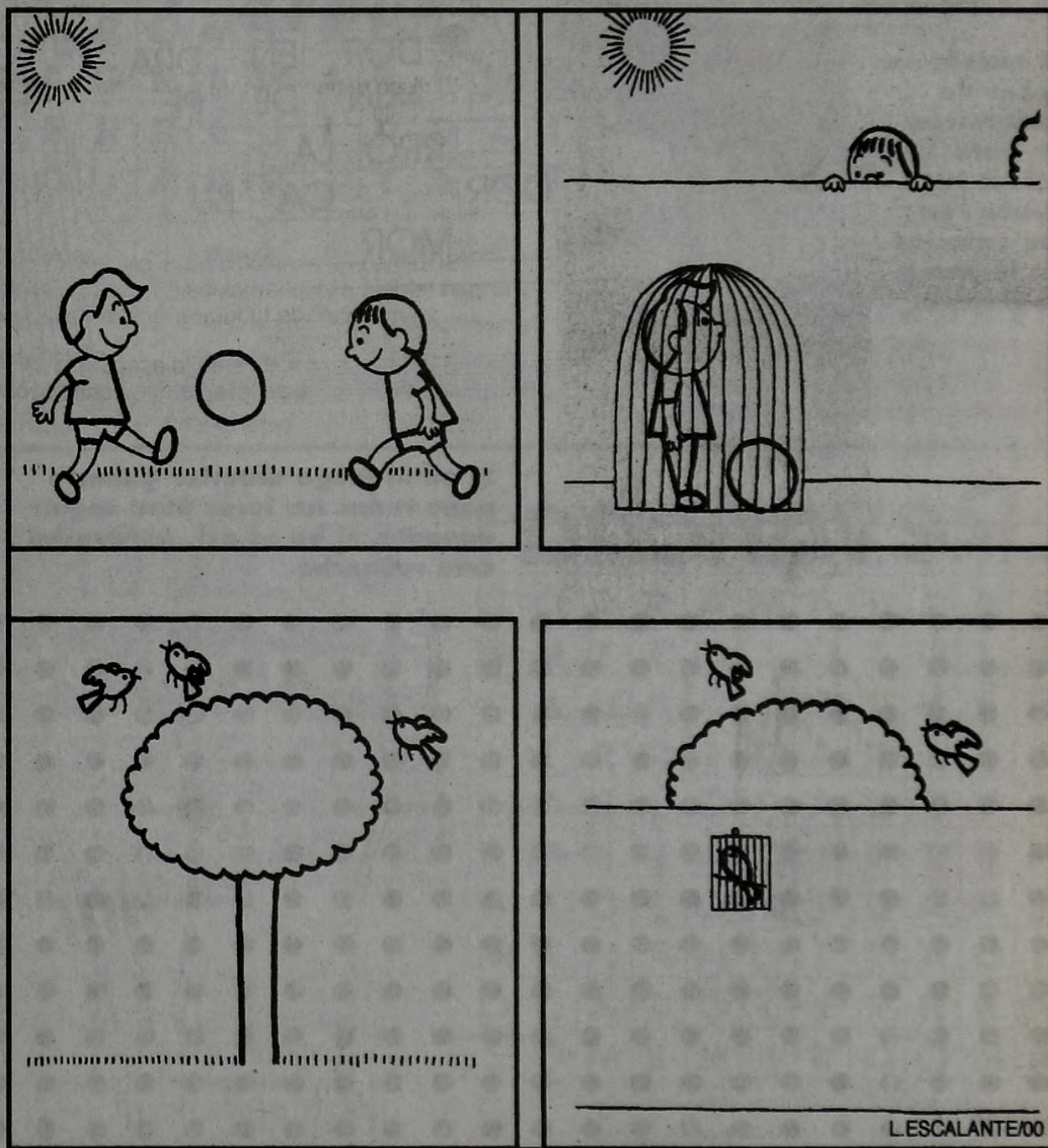
Si concurrís al médico no te olvides de pedirle que te deje escuchar los latidos de tu corazón o los del miembro de tu familia que te haya acompañado a la consulta.

Cuando los escuches, te lo aseguro, quedarás maravillado con este invento que contribuyó muchísimo al progreso de la ciencia médica.



cróniquita

ECOLÓGICA COLOREABLE



Qué lindas para colorear las escenas de la izquierda! ¿verdad...? ¿Cómo? ¿Qué la escena de arriba de la derecha es absurda? Claro que lo es. ¡Cómo van a enjaular a un chico en vez de dejarlo jugar con sus compañeros! Pero la esce-

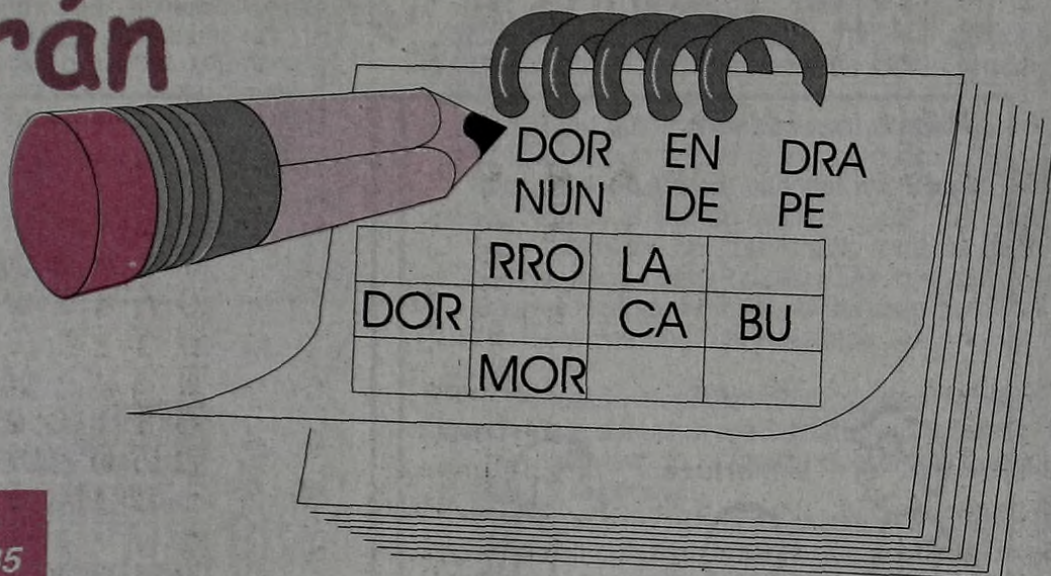
na de abajo a la derecha, ¿te parece lógica? Porque al pajarito enjaulado también se le impide jugar y volar con sus compañeros.

Si en tu casa tenés pajaritos enjaulados, pensalo.

ENTRETENIMIENTOS

Refrán

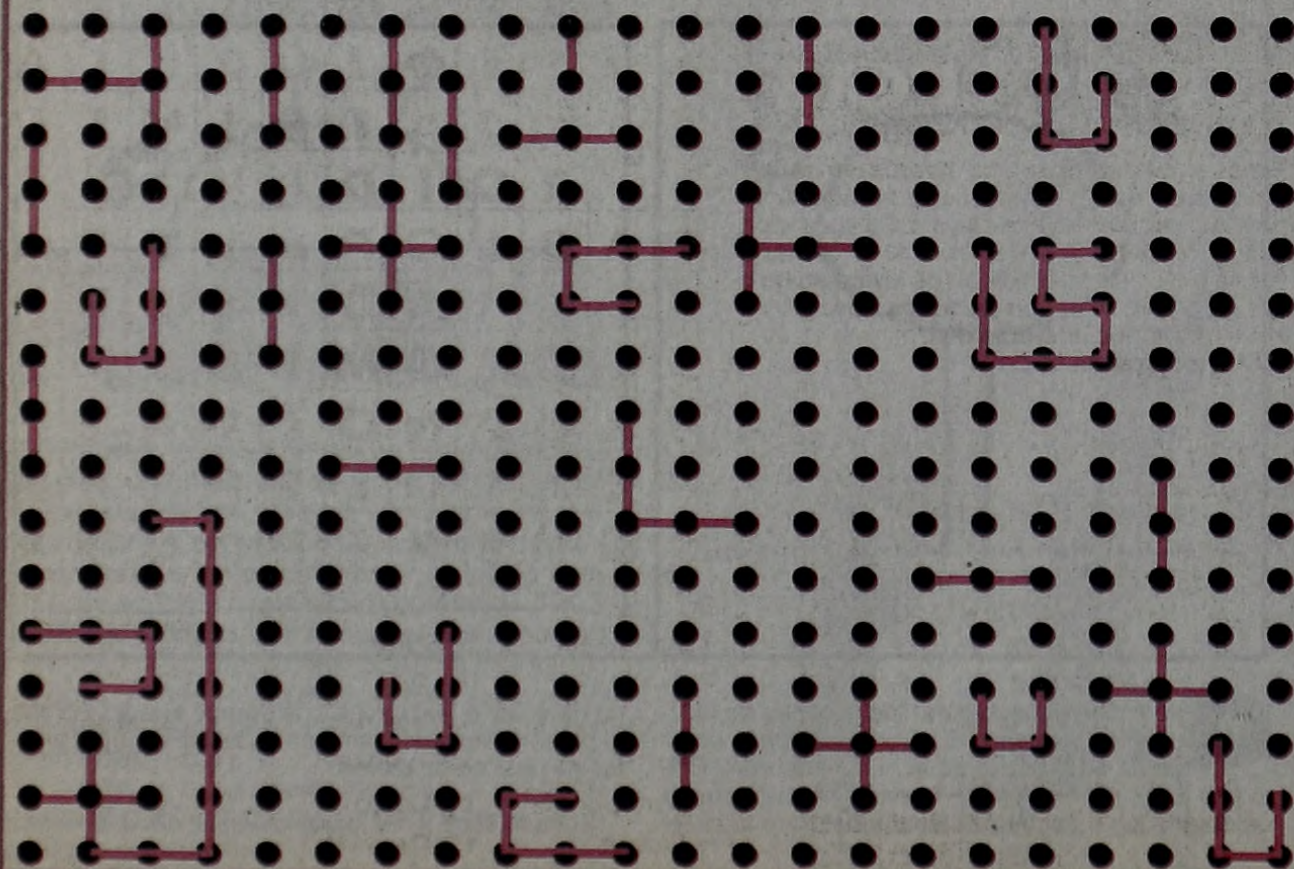
Si querés
saber de
cuál refrán
se trata
colocá las
sílabas en
los espacios
en blanco y
aparecerá.



SOLUCION
EN PAGINA 35

Revancha

Si en el juego anterior ganaste
poné todas tus luces para seguir
ganador, si no es así, aprovechá
esta revancha.



D	O	R	A	D	A	O	P	L	U	P
C	A	R	P	A	O	C	R	A	Y	A
A	A	H	C	U	R	T	E	A	N	O
N	L	A	G	A	Ñ	A	R	I	P	O
E	R	N	O	M	L	A	S	N	M	N
L	E	N	G	U	A	D	O	I	E	O
L	A	M	P	R	E	A	I	F	R	R
A	A	R	O	M	E	R	O	L	L	U
B	A	G	R	E	M	A	R	E	U	B
X	E	R	R	E	J	E	P	D	Z	I
M	O	J	A	R	R	I	T	A	A	T

- | | | |
|-------------|-----------|-------------|
| 1-Ballena | 7-Bagre | 13-Pulpo |
| 2-Orca | 8-Raya | 14-Trucha |
| 3-Tiburón | 9-Merluza | 15-Lamprea |
| 4-Pejerrey | 10-Salmón | 16-Rémora |
| 5-Mojarrita | 11-Dorada | 17-Lenguado |
| 6-Piraña | 12-Carpa | 18-Delfín |

PASILLOS¹ de letras

En el siguiente diagrama podrás encontrar los nombres de 18 animales que viven en el agua. La disposición de éstos puede ser horizontal (de izquierda a derecha, o viceversa), vertical (de arriba abajo o al revés) o diagonal. Con las letras que sobran podrás formar los nombres de cuatro ambientes donde viven estos animales.

Los cuatro ambientes son: océano, lago, río y mar.
SOLUCION:

M	O	J	A	R	R	I	T	A	A	T
Y	E	R	R	E	J	E	P	D	Z	I
B	A	G	R	E	M	A	R	E	U	B
A	A	R	O	M	E	R	O	L	L	U
L	A	M	P	R	E	A	I	F	R	R
L	E	N	G	U	A	D	O	I	E	O
E	R	N	O	M	L	A	S	N	M	N
N	L	A	G	A	Ñ	A	R	I	P	O
A	A	H	C	U	R	T	E	A	N	O
C	A	R	P	A	O	C	R	A	Y	A
D	O	R	A	D	A	O	P	L	U	P

PASILLOS² de letras

En el siguiente diagrama podrás encontrar los nombres de 17 objetos que se necesitan para ir de vacaciones a la playa. La disposición de éstos puede ser horizontal (de izquierda a derecha o viceversa), vertical (de arriba abajo o al revés) o diagonal. Con las letras que sobran podrás formar los nombres de tres colores que podés encontrar en la playa.

Los tres colores son: azul, amarillo y mar-
rón.
SOLUCION:

S	O	M	B	R	E	R	O	O	N	A
O	C	A	T	O	L	E	P	R	R	N
M	R	N	A	N	O	L	L	A	O	T
B	E	O	C	O	M	I	D	A	M	I
R	M	L	R	A	D	I	B	E	B	P
I	A	B	L	O	P	A	L	E	T	A
L	I	R	O	I	D	A	R	I	L	R
L	A	M	A	A	T	S	I	V	E	R
A	N	T	E	O	J	O	Z	U	L	A
G	O	R	R	A	M	A	L	L	A	S
B	R	O	N	C	E	A	D	O	R	A

B	R	O	N	C	E	A	D	O	R	A
G	O	R	R	A	M	A	L	L	A	S
A	N	T	E	O	J	O	Z	U	L	A
L	A	M	A	A	T	S	I	V	E	R
L	I	R	O	I	D	A	R	I	L	R
I	A	B	L	O	P	A	L	E	T	A
R	M	L	R	A	D	I	B	E	B	P
B	E	O	C	O	M	I	D	A	M	I
M	R	N	A	N	O	L	L	A	O	T
O	C	A	T	O	L	E	P	R	R	N
S	O	M	B	R	E	R	O	O	N	A

- | | | |
|--------------|------------|------------|
| 1-Bronceador | 7-Malla | 13-Radio |
| 2-Sombrilla | 8-Lona | 14-Bebida |
| 3-Sombrero | 9-Paleta | 15-Comida |
| 4-Anteojo | 10-Pelota | 16-Toallón |
| 5-Antiparras | 11-Libro | 17-Crema |
| 6-Gorra | 12-Revista | |

PATON





"Las canciones de la ballena jorobada"

Seguramente alguna vez escuchaste hablar del canto de las sirenas, pero ¿a que no te imaginabas que también escucharías hablar, literalmente, del canto de las ballenas? Es más, podría decirse que de un coro perfectamente armado por inteligentes cetáceos.

El descubridor del canto de las ballenas jorobadas, **Roger Payne**, llega este mes a la Argentina para compartir con el público sus experiencias en el estudio de estos animales, con motivo del 30º aniversario del **Programa Ballena Franca**

Austral en Península Valdés.

El fundador de la Whale Conservation Institute habló el 11 de octubre en el teatro Auditorium de Puerto Madryn y el 26 se presentará en la sede de la Bolsa de Comercio de Buenos Aires.

El hallazgo de Payne sobre el canto de las ballenas sorprendió a un mundo que, hasta ese momento, ignoraba el impresionante desarrollo cerebral de esta especie, y más aún cuando anunció que el sonido de la ballena jorobada podía ser escuchado a través de los océanos.

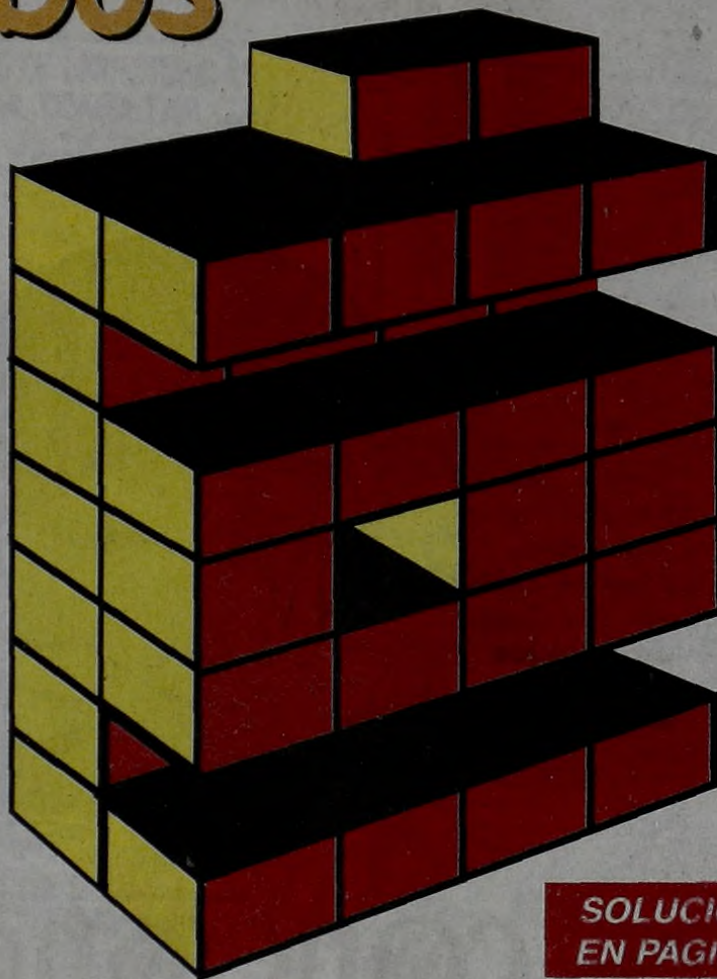
Esta maravilla natural fue re-

gistrada en el disco "Las canciones de la ballena jorobada", que en poco tiempo se convirtió en el simple de mayor éxito de la industria discográfica, con casi 11 millones de copias, al que siguieron dos grabaciones más, "Voces profundas" en 1975, y "Ballenas en vivo", de 1989.

Instalado en 1971 en Argentina, puso en marcha el Programa Ballena Franca Austral, que es único en el mundo y que revolucionó el estudio de la especie al introducir técnicas no letales basadas en la observación aérea y terrestre.

Cubos

Poné mucha atención y decinos
cuántos cubos faltan.
¡A observar bien, croniquines!



**SOLUCIONES
EN PAGINA 35**

Paisaje

Completa este paisaje uniendo los
puntos desde el 1 al 30.
¡A unir, croniquines!



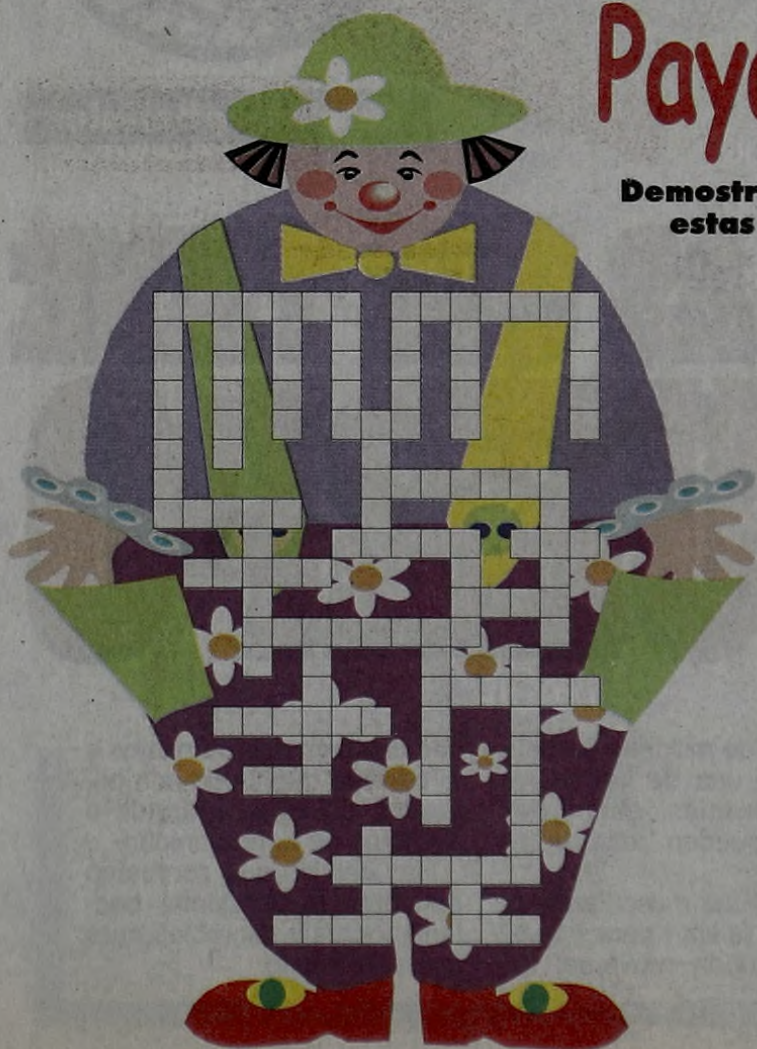
Narigopulos

Narigopulos se mira en el espejo y nota algo raro. ¿Sabés cuáles son las cinco diferencias que lo desconciertan?

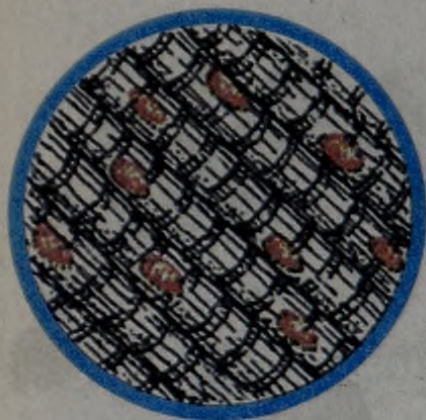


Paya-cru-zadas

Demuestra tu habilidad escribiendo todas estas palabras dentro de la figura.
¡Andando, amigos!



3 LETRAS: ALA, DIA, NAO, REY, YAK
4 LETRAS: BOTA, PALA, PATA, SAPO
5 LETRAS: ATACA, ASTRO, ISLAM, JARRO, LOROS, ORDEN, PERRO, PILON, SALON
6 LETRAS: ABADIA, CAROZO, PELUCA, SILLAS, VIOLIN, VIRUTA
7 LETRAS: ALADINO, JAPONES, LAGARTO, REVISTA, TENORES
8 LETRAS: AMATISTA, LLUVIOSO, ZAPATERO



Células musculares



Células óseas



Células nerviosas



Células sanguíneas



Células epiteliales

LAS CELULAS QUE TIENE TU CUERPO

Sabías que tu cuerpo está formado por células? Tus huesos, tu piel, tus dientes están compuestos por células muy pequeñas que sólo pueden verse a través de un microscopio.

Tu cuerpo está compuesto

por miles de millones de células, cada una de las cuales tiene misiones especiales que no pueden realizar las demás.

Las células musculares se tensan y relajan para que tu cuerpo pueda moverse; las

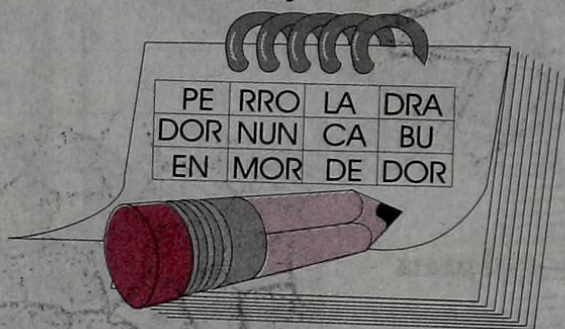
nerviosas envían mensajes a tu cerebro que luego son utilizados en otros aparatos o sistemas de tu humanidad.

Hay células que combaten denodadamente contra bacterias, virus y microbios para que estés sano.

SOLUCIONES

De páginas 19, 28, 32 y 33

Refrán



Narigopulos



Paya-cru-zadas

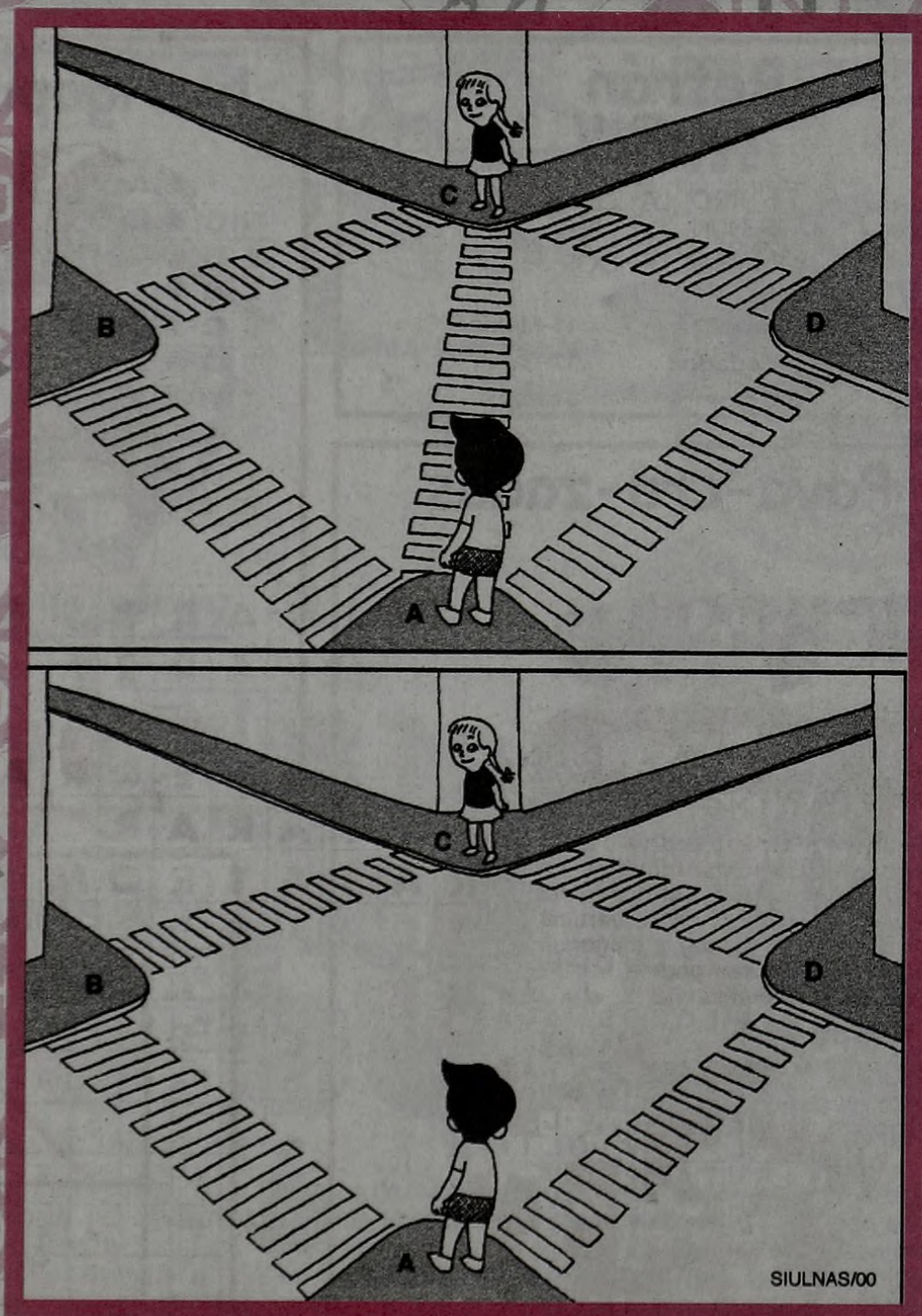


Felinos

S	O	N	G	A	A	E
E	C	Q	S	B	E	A
R	E	E	A	C	E	V
I	L	D	I	A	T	S
Y	O	T	A	C	N	C
A	J	A	N	A	F	
P	E	T	I	G	F	I
O	A	L	E	O	N	D
J	I	N	S	A	U	X
U	L	C	E	P	S	A

NO CONTRIBUYAS A LOS ACCIDENTES

El chico que está en la esquina A quiere encontrarse con la chica que está en la esquina C. ¿Podrías indicarle el recorrido?



SIULNAS/00

RESPUESTA: ¿Cómo A-C? Te parece normal la senda peatonal en diagonal? No existe tal senda, aun- que muchos tengan la peligrosa costumbre de cruzar así.
El chico debe cruzar primero a la esquina B y después a la esquina C, o bien cruzar a la esquina D y des- de allí a la esquina C. ¡Y mirando para todos lados si se trata de calles sin semáforos, eh!

H	A	I	T	I	L	I	S	A	R	B
C	O	L	O	M	B	I	A	A	M	A
R	A	A	N	I	T	N	E	G	R	A
U	I	N	L	O	C	I	X	E	M	L
R	L	M	A	N	I	R	U	S	O	E
E	C	U	A	D	O	R	V	I	O	U
P	L	C	U	B	A	E	T	A	N	Z
A	A	U	G	A	R	A	C	I	N	E
R	A	N	Y	A	U	G	U	R	U	N
C	H	I	L	E	J	A	V	E	R	E
P	A	R	A	G	U	A	Y	D	E	V

- | | | |
|-------------|--------------|------------|
| 1-Venezuela | 6-Brasil | 11-México |
| 2-Argentina | 7-Ecuador | 12-Cuba |
| 3-Paraguay | 8-Colombia | 13-Surinam |
| 4-Canadá | 9-Uruguay | 14-Perú |
| 5-Chile | 10-Nicaragua | 15-Haití |

CUCHARAS¹ de letras

En el siguiente diagrama podrás encontrar los nombres de 15 países de América. La disposición de éstos puede ser horizontal (de izquierda a derecha o al revés), vertical (de arriba abajo o viceversa) o diagonal. Con las letras que sobran podrás formar los nombres de 4 colores.

Los colores son: amarillo, violeta, naranja y

SOLUCION:

P	A	R	A	G	U	A	Y	D	E	V
C	H	I	L	E	J	A	V	E	R	E
R	A	N	Y	A	U	G	U	R	U	N
A	U	G	A	R	A	C	I	N	E	
P	L	C	U	B	A	E	T	A	N	Z
E	C	U	A	D	O	R	V	I	O	U
R	L	M	A	N	I	R	U	S	O	E
U	I	N	L	O	C	I	X	E	M	L
R	A	N	I	T	N	E	G	R	A	
C	O	L	O	M	B	I	A	A	M	A
H	A	I	T	I	L	I	S	A	R	B

CUCHARAS² de letras

En el siguiente diagrama podrás encontrar 19 verbos en su forma infinitiva. La disposición de éstos puede ser horizontal (de izquierda a derecha o al revés), vertical (de arriba abajo o viceversa) y diagonal. Con las letras que sobran podrás formar los nombres de tres colores.

Los tres colores son: violeta, rojo y verde.

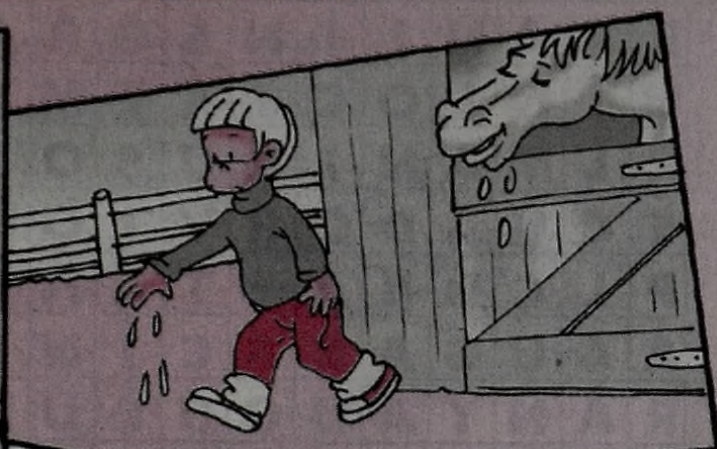
SOLUCION:

A	T	I	S	B	A	R	R	A	M	A
R	S	D	E	R	A	T	N	E	T	A
J	O	I	V	E	R	A	L	C	N	A
R	A	M	R	A	A	Z	O	L	A	R
A	O	J	A	R	R	A	L	L	U	A
R	A	J	A	T	R	O	M	A	O	T
A	V	I	A	R	A	R	O	T	A	N
V	A	R	A	T	E	R	R	A	R	E
I	A	N	O	T	A	R	L	E	T	M
V	U	O	R	A	R	R	A	M	A	U
A	V	I	R	A	R	O	S	E	T	A

A	V	I	R	A	R	O	S	E	T	A
V	U	O	R	A	R	R	A	M	A	U
I	A	N	O	T	A	R	L	E	T	M
V	A	R	A	T	E	R	R	A	R	E
A	V	I	A	R	A	R	O	T	A	N
R	A	J	A	T	R	O	M	A	O	T
A	O	J	A	R	R	A	L	L	U	A
R	A	M	R	A	A	Z	O	L	A	R
J	O	I	V	E	R	A	L	C	N	A
R	S	D	E	R	A	T	N	E	T	A
A	T	I	S	B	A	R	R	A	M	A

- | | | |
|------------|------------|--------------|
| 1-Atesorar | 8-Atorar | 15-Amortajar |
| 2-Aumentar | 9-Azolar | 16-Anciar |
| 3-Atisbar | 10-Aullar | 17-Aojar |
| 4-Aunar | 11-Aviar | 18-Armar |
| 5-Aterrar | 12-Asir | 19-Amar |
| 6-Avivar | 13-Amarrar | |
| 7-Atentar | 14-Anotar | |

PELUSA





El correo de Croniquita y sus amigos



David, 11 años y Rocío Tibiletti.
Mar del Plata, Bs. As.



Rocío Tibiletti, 2 años.
Mar del Plata, Bs. As.



Autora: Analía Gisel Rossner, 7 años.
Posadas, Misiones.



María Belén Carrera, de 6 años, y su prima Maitena Godoy.
Bs. As.



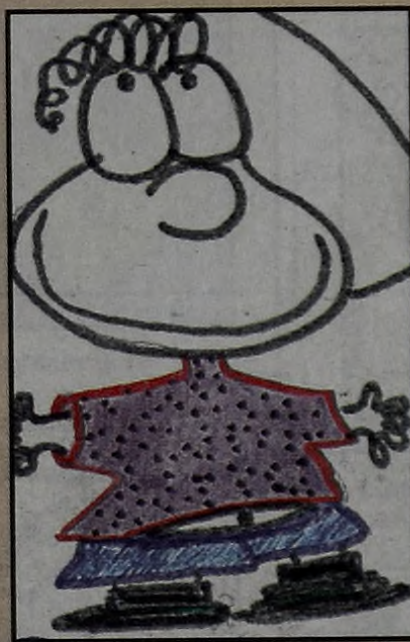
Benjamín Desalvo, 4 meses.
Luján, Bs. As.



Autora:
Agostina Belén
Vázquez,
6 años.
Ciudad Madero.



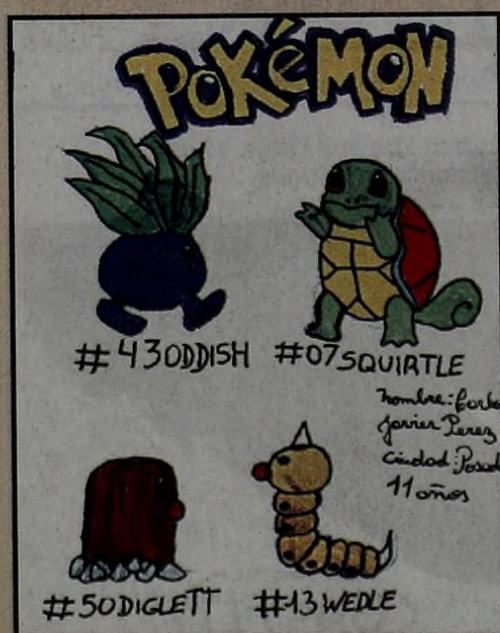
Autoras: Florencia y Carla.
Grand Bourg, Bs. As.



Autora: Paula Carolina Ferreyra.
Florencio Varela, Bs. As.



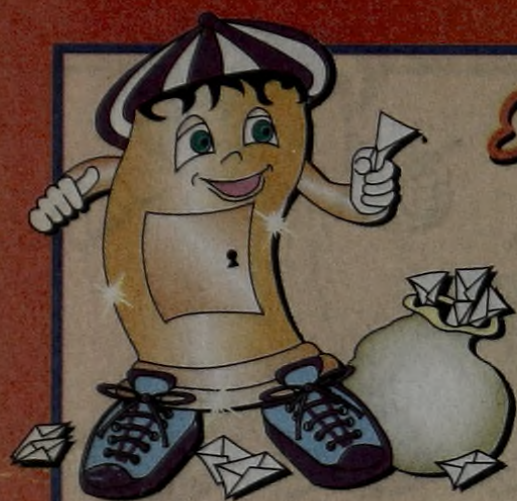
Autor: Martín Pérez,
7 años. Posadas, Misiones.



Autor: Carlos Javier Pérez, 11 años.
Posadas, Misiones.



Autor: Ricardo Enrique Cáceres, 8 años.
San Miguel, Bs. As.



El correo de Croniquita y sus amigos



Autora: Julia Florencia Maidana, 5 años.
Capitán Sarmiento, Bs. As.



Autora: Evangelina Balmaceda, 8 años.
Capitán Sarmiento, Bs. As.



Autora: Faustina Brulla, 6 años.
Santa Fe.



Autora: María Florencia Avellaneda, 10 años.
Posadas, Misiones.



Autora: Andrea Fabiana Pérez, 11 años.
Posadas, Misiones.



Autor: Juan Pablo Pérez, 10 años.
Posadas, Misiones.



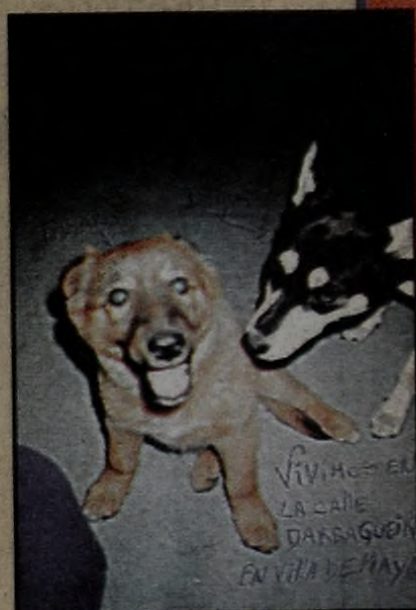
Autora:
María
Josefina
Chirieleison, 5
años.
Cap. Fed.



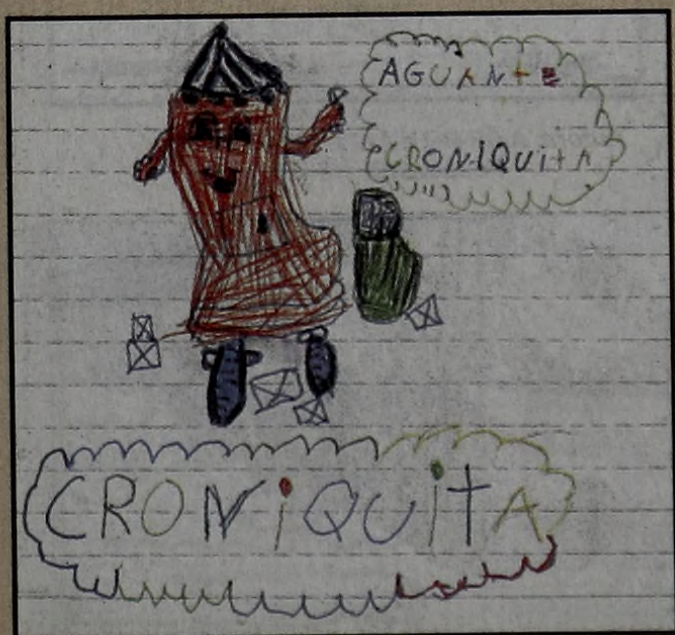
Autora:
Mariela Cabrera, 12 años.
Ezeiza, Bs. As.



Autora:
Yessica Romina Borzi, 7 años.
Quilmes, Bs. As.



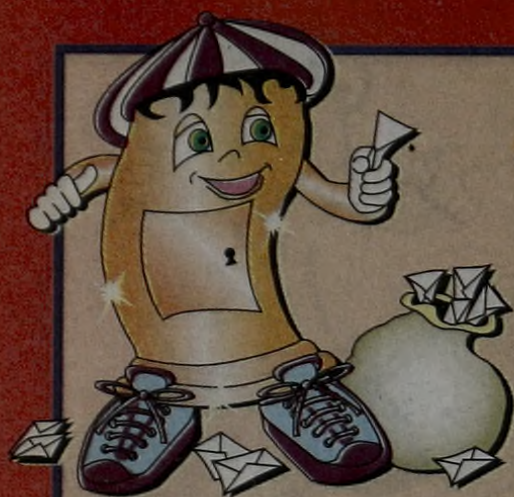
Diana y Tamara, las
mascotas de Alejandra.
Villa de Mayo, Bs. As.



Autora: Verónica Idzi, 8 años.
Posadas, Misiones.



Autor: Rodolfo Acuña, 6 años.
Posadas, Misiones.



El correo de Croniquita y sus amigos



Autora: Yanina Tamara Borzi, 11 años.
Quilmes, Bs. As.



Autor: Santiago Balmacedo, 8 años.
Capitán Sarmiento, Bs. As.



Autora: Laura Hernández.
Tigre, Bs. As.



Autora: María Paz Jazmín Frontini, 5 años. Lanús, Bs. As.



Autora: Bárbara Dell, 7 años.
Merlo, San Luis.



Autora: Silvana Cabrera,
9 años. Ezeiza, Bs. As.

El correo de Croniquita y sus amigos

Cartas y Cuentos



La Luna se resfrió

Había una vez una luna resfriada. Las estrellas la vieron muy enferma y la quisieron ayudar. Por eso, cuando vieron que por el lugar pasaba una nena con una bolsa de huevos, le preguntaron:

—¿Conocés un doctor que pueda ayudar a la Luna?

—Sí, contestó.

Después salió corriendo y encontró al médico.

—Doctor, ¿usted puede cuidar a mi amiga...?

Ella está enferma.

El doctor siguió a la nena y cuando se encontró con la Luna le dio remedios que la curaron.

Autora: Antonella Pedrozo, 9 años. Corrientes.

¿LO SABIAN?

Sarmiento, cuando era chico, dijo que el delta del Paraná se parecía al delta del Nilo (Egipto). Cuando fue grande y algunos lo admiraban fue al Tigre y plantó mimbre. Gracias a Sarmiento hay mucho mimbre en el Tigre y mi papá puede hacer mesas, sillas y bibliotecas con ese material.

Martina Pérez, 12 años. San Fernando, Bs. As.

COPLITA

Ahora que andamos despacio
les voy a contar mentiras:
por el mar corren las liebres,
por el aire las sardinas.

CUENTOS DE NUNCA ACABAR

Este es el cuento de una capa,
apenas lo comienzo
se me escapa.

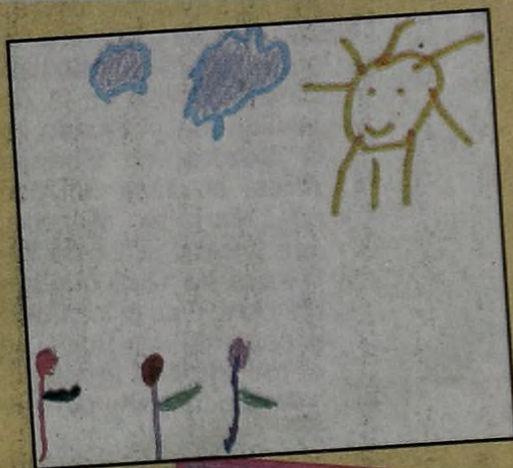
JUEGUITOS

—Decí aguja.

—Aguja.

—Tu mamá es una bruja.

Compilados por Daniel Omar Carbajal.



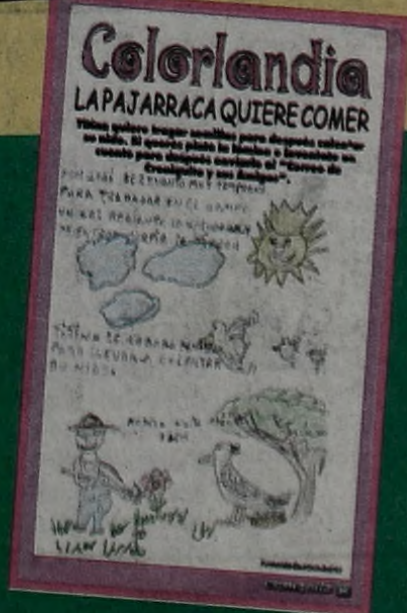
Cuenteros: La pajarraca quiere comer

Don José se levantó muy temprano para trabajar en el campo.

Un sol radiante lo saludaba mientras carpía la tierra.

Titina le robaba semillas para llevarlas y calentar su nido.

Micaela Ailín, 7 años.



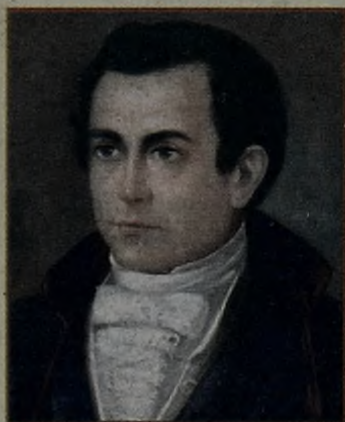
1816

¡OVNIS SOBREVUELAN BUENOS AIRES!

No crean que los ovnis comenzaron a surcar el cielo en las últimas décadas. El primer registro periodístico sobre ovnis en la Argentina fue publicado en la **Gazetta de Buenos Aires**, el diario fundado por **Mariano Moreno**, que informó el 26 de septiembre de 1816 que sobre el cielo de la localidad bonaerense de Rojas se vieron "**globos ígneos**".

Así decía parte del texto:

"A las tres y media de la tarde se vio descender de la atmósfera, sin lluvia, un pedrón de nieve durísimo como del peso de dos libras y cayendo se dividió en cuatro pedazos. Enseguida se distinguió por la parte del sur un torbellino acompañado de una especie de temblor y de una similitud de globos ígneos. Se atribuye a éstos el haber quemado los pastos, las maderas de algunos edificios y los cercos de tuna con indicios evidentes de incendio. El torbellino se



dirigió sobre la mayor parte de la población y causó los más extraordinarios efectos. Un edificio tan leve como una carreta que estaba contigua quedó ileso, al mismo tiempo que la última fue arrebatada por los aires, salvando los cercos que estaban distantes. Se vieron caballos trasladados por elevación a la distancia de cuatro cuabras del lugar donde se hallaban. Una mujer corpulenta fue sacada de su casa también por elevación y llevada rumbo al sur como dos cuabras, de donde retrocedió trece cuabras hacia el norte...".



PEQUEÑOS COCINERITOS



Bizcochuelo con frutas

Preparar un bizcochuelo con frutas es algo muy sencillo y resultará un postre diferente, además de riquísimo. Por otra parte, tiene la ventaja de que, si en otra oportunidad querés cambiar algunas de las frutas, podrás agregar alguna comprada en la verdulería, a la que cortarás en trocitos. Así obtendrás un nuevo sabor. Y ese sabor cambiará cada vez que modifiques el relleno. Por ahora vamos a darte esta receta inicial y sencillísima. ¿Comenzamos...?

Los ingredientes que necesitarás son 1 bizcochuelo, 1 lata de cóctel de frutas, 1 pote de crema de leche y azúcar impalpable.

Comenzá por cortar el bizcochuelo en dos, pero hacelo de modo que la parte superior quede más fina, ¿de acuerdo? Bien, luego ahuecá la

parte más gruesa con una cuchara. A continuación, batí la crema hasta que quede espesa. Ahora, abrí la lata de cóctel de frutas y colá el contenido. Echá un poco de ese jugo como para humedecer el bizcochuelo, mezclá la fruta con la crema —dejando un poco de ésta para decorar después— y rellená. Cubrí con la parte fina que quedó y decorá la superficie superior con el resto de la crema. Llevá a la heladera durante un par de horas y, en el momento de servir, espolvoreá con el azúcar impalpable.

El postre estará listo para saborearlo con ganas. Porque estamos seguros de que lo saborearás con ganas, ¿no es así cocinerita o cocinerito?

Ana

LA PANDILLA

